

Proyecciones del sistema del arte en la era digital

La digitalización de la sociedad produce cambios en el arte contemporáneo y suscita incertidumbre acerca de cómo evolucionará la expresión artística. Este texto analiza el posible devenir del sistema artístico.

Pinceladas técnicas en el devenir artístico

Que el arte ha cambiado a lo largo de la historia es una obviedad. Y también lo es que algunos de esos cambios se produjeron porque aparecieron, llamémoslos así, nuevos inventos. Desde la prehistoria hasta la actualidad, el arte ha experimentado un enriquecimiento continuo en sus formatos y en parte se debe a innovaciones que, mayoritariamente, no fueron diseñadas con fines artísticos. Son las fases evolutivas de la práctica de los artistas las que asumieron su uso, desde el soporte papel inventado hace 2000 años hasta la pintura de óleo, desde la cámara oscura a la fotografía.

En Europa, los artistas sustituyeron el pergamino por el papel y a partir del siglo XV y con la difusión de los libros, las escrituras fueron acompañadas de las famosas iluminaciones pintadas que de otra forma no hubieran sido posibles. Sin el papel no se hubiera producido, en el siglo XIX, el desarrollo de la fotografía, ni Braque ni Picasso habrían experimentado con el *collage*. Ni siquiera el arte conceptual tendría la deriva actual.

La pintura al huevo y al agua utilizada para frescos y tablas fue reemplazada por pintura al óleo, lo que le permitía al artista poder volver a la obra al tener la ventaja de secarse lentamente. Sin el óleo no sabríamos nada de Jan Van Eyck o Robert Campin.

Todo aquello que supone abrir nuevas posibilidades trae consigo también nuevas amenazas

Sin la técnica de la perspectiva lineal, formulada por primera vez por León Battista Alberti en 1435 en su tratado *De pictura*, la pintura del Renacimiento no hubiera sido la misma, ni Masaccio podría haber compuesto su *Trinidad* de Santa María Novella, ni Leonardo da Vinci su *Anunciación*. Tampoco sería igual la obra de René Magritte o Giorgio de Chirico.

Durante siglos, el grabado fue la única técnica para reproducir obras en dos dimensiones, dependiente así mismo de la fabricación de soportes de papel. Sin su invención Alberto Durero no sería tan conocido ni hubiera tenido tanta influencia en el devenir del arte.

La cámara oscura fue el invento ideal para los pintores del norte de Europa del siglo XVII. La utilizó Johannes Vermeer, y jugó un papel esencial en la invención de la fotografía por parte de Nicéphore Niepce.

Algo tan simple, *a priori*, como meter los óleos en tubos, invento de John G. Rand, en 1841, permitió a los artistas trabajar al aire libre y no depender de las acuarelas. Esta idea acompañó las investigaciones de los impresionistas y su deseo de captar la variación de la luz a lo largo de las horas del día.

La fotografía, una mejora de la cámara oscura mediante la introducción de material sensible a la luz, fue una de las técnicas más importantes para el arte a partir del siglo XIX. Durante mucho tiempo permaneció al servicio de los artistas sin ser considerada un arte en sí mismo, pero con las vanguardias del siglo XX y la ampliación de la concepción del arte, pasó a ser un recurso fundamental, más allá de la simple documentación de la realidad. Hoy en día, la imagen mecánica sigue cuestionando a pintores contemporáneos como Gerhard Richter y, además, con la aparición de la fotografía decayó el privilegio de ser retratado, y muchos artistas se plantearon otros objetivos, a veces ligados a una visión social y otras a un universo personal. ¿Qué hubiera sido de Dora Maar sin la fotografía?

A principios del siglo XX, el cine creció hasta convertirse en un auténtico fenómeno social y tecnológico. Los artistas también se apropiaron de esta técnica. Desde *Un Chien Andalou* de Salvador Dalí y Luis Buñuel al *Sleep* de Andy Warhol, o Nam June Paik y sus televisores. Luego, en la década de 1970, el vídeo se utilizó para filmar acciones artísticas, como hizo Bill Viola, iniciando el camino del videoarte.

La capacidad de procesar datos digitalizados ha cambiado significativamente la forma en que se producen las imágenes. Con esta tecnología ya no hay un gesto, sino simplemente la adición de un valor a una base de datos. Los artistas se han ido interesando por los límites de lo digital: ¿cómo, por ejemplo, podemos representar una obra digital sin soporte? ¿O cómo transformar los datos nuevamente en un objeto físico? La noción de obra original, tan importante para el arte, se ha visto sacudida por esta tecnología.

Cada una de estas innovaciones, mencionadas muy someramente y a modo anecdótico, llevó a los artistas a cambiar y cuestionar sus prácticas. Estos inventos expresan la idea de transformación permanente del arte en el tiempo.

Posibilidades y desafíos

Resulta evidente que las continuas transiciones digitales crean constantemente nuevos productos y, con ellos, nuevas formas de comunicación y distribución y, consecuentemente, nuevos modelos de negocio. Pero también suponen una renovación constante de los servicios culturales y, lo que es muy importante, diferentes formas de socialización directamente derivados de ellos.

Todo aquello que supone abrir nuevas posibilidades trae consigo también nuevas amenazas, porque todo cambio es también un desafío. Un reto que es especialmente visible en las tradicionales estructuras culturales vinculadas a espacios físicos (museos, bibliotecas, sitios patrimoniales o galerías de arte), objetos materiales (como pueden ser las propias obras de arte), la educación artística o la coexperiencia de cultura (la asistencia a eventos artísticos). De hecho, el consumo de cultura en la era digital desmaterializa, en cierta medida, la cultura tradicional. La transición de lo analógico a lo digital elimina, o al menos reduce la importancia de características como la materialidad, la propiedad, el concepto de original y copia, la simultaneidad o el lugar presencial; elementos que se suelen considerar parte de la esencia de la producción, difusión y experiencia cultural. Ciertamente, aún hoy en día, estas circunstancias siguen siendo el núcleo de la mayoría de los objetivos que se plantean en las políticas culturales (Jensen y Craig, 2016).

Contra la incertidumbre

Hagamos un ejercicio de adivinación. O quizá no tanto. En *The relationship between artistic activities and digital technology development* (La relación entre las actividades artísticas y el desarrollo de la tecnología digital), el Parlamento Europeo advertía ya en 2019 que la digitalización de la sociedad ya ha producido

cambios en el arte contemporáneo y ha suscitado en consecuencia una considerable incertidumbre acerca de cómo evolucionarán tanto las tecnologías exponenciales como la expresión artística (Davies y Ward, 2019).

En este contexto se puede aventurar, a partir de las manifestaciones de las artes visuales surgidas en las últimas décadas, en las que se emplean mayoritariamente medios y materiales no convencionales, que la conceptualización de la obra está adquiriendo una relevancia manifiesta, más si cabe cuando se abordan temáticas de la vida actual.

Este hecho parece casi un recurso de subsistencia artística ante la manera en que lo digital a menudo alimenta esa sensación de desborde y acumulación que no se traduce en acción significativa. De este modo, la expansión de la inteligencia artificial influirá en la cadena de valor del proceso creativo resaltando precisamente la mencionada conceptualización. Ya se ha visto la evolución de los NFT en esta misma línea, cuando el valor puramente criptográfico ha desaparecido restando únicamente el de la obra de arte certificada mediante este procedimiento.

También resulta probable que se genere un paisaje cada vez más complejo de áreas artísticas interconectadas que utilizarán productos y servicios que combinarán habilidades artísticas y técnicas. Hoy en día ya se está experimentando un incremento de la cantidad y calidad de *software* creativo digital (propietario y de código abierto) que, a su vez, permite la aparición de comunidades en línea, cada vez más grandes, asociadas con ellos. Obviamente, el número de personas que utilizarán herramientas digitales para la producción artística aumentará puesto que todos estos factores harán que sea mucho más fácil participar.

Naturalmente, el alcance (digital) de lo que un artista podrá producir será cada vez mayor y más sofisticado.

Existirán también corrientes contrapuestas. Claire Bishop, historiadora de arte del CUNY Graduate Center de Nueva York, planteó esta posibilidad en un artículo titulado “Digital Divides”, publicado en 2012 y que ha sido debatido intensa y casi de manera interminable desde entonces (Bishop, 2012). El artículo expone cómo en la década de 1990, cuando se popularizó Internet y el correo electrónico se hizo omnipresente, todo el mundo esperaba que el arte experimentara una transformación. En general, esto no sucedió. De hecho, según Bishop, el cambio realmente importante en el arte contemporáneo no fue su digitalización, sino todo lo contrario.

Ciertamente, se ha venido experimentando en los últimos años una reacción que se visibiliza en la popularidad de las interacciones de la vida real en las galerías (consecuencia también del periodo de confinamiento por la crisis sanitaria del COVID-19), en el enorme aumento de la *performance* y en el uso artístico de medios que podríamos calificar de técnicamente obsoletos, como los proyectores de películas y diapositivas. Puede que, como dice Bishop, el mundo del arte responda generalmente a las revoluciones de la tecnología digital desconociendo que estas tienen lugar, pero es más probable que una de las consecuencias de la revolución tecnológica también sea una reacción que cree una tendencia artística que rechace su uso.

El consumo de cultura en la era digital desmaterializa, en cierta medida, la cultura tradicional

Esta corriente se verá favorecida por los actores centrales del mundo del arte, como los museos, las bienales y las ferias, que tradicionalmente han mostrado poco interés en la cultura digital y muchas veces favorecen

las formas analógicas que encajan con facilidad en la historia del arte o que conservan un valor financiero obvio en el mercado.

Pero todo esto también cambiará.

Arte post-internet

El término «arte post-internet», que en principio es simplemente el arte realizado después de la aparición de Internet en la década de 1990, ha derivado en algo mucho más grande que una respuesta de segunda generación a la tecnología digital. En lugar de utilizar internet como un medio, lo considera parte de nuestra vida y, por tanto, objetivo artístico.

Todo cambiará, como decíamos, necesariamente. El arte post-internet representa ya un avance importante en la valoración de las prácticas digitales dentro de los museos, por ejemplo. Y esto es así precisamente porque no se rompe con la distinción entre las formas digitales y analógicas, y revela que la digitalización no es una innovación mágica que corta con todo lo que le precede, sino que es un componente fundamental de la vida actual (Benkler, 2006).

Quizá lo digital no tenga un sentido coherente para el arte, pero está claro que existe la tecnología. El arte que vendrá alcanzará su mejor momento cuando se reconozca que la propia revolución digital, con todas sus innovaciones, no es la gran noticia, no es lo más importante para el arte. Lo realmente esencial son las creaciones que se realicen con o sin ella.

Barabási, A. (2003): *Linked*. Londres, Penguin Group.

Benkler, Y. (2006): *The Wealth of Networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven/ Londres, Yale University Press.

Bishop, C. (2012): 'Whatever Happened to Digital Art?' en *Artforum*, September, pp. 434 - 442.

Davies, J. y Ward, G. (2019): *The relationship between artistic activities and digital technology development*. Bruselas, Parlamento Europeo.

Gere, C. (2002): *Digital Culture*. Londres, Reaktion Books.

Jenkins, H. (2006): *Convergence Culture: where old and new media collide*. Nueva York / Londres, New York University Press.

Jensen, K. B. y Craig, R. (2016): *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*. New Jersey, Wiley Blackwell.

Lister, M., Dovey, J. y Giddings, S. [et al.] (2009): *New Media: a critical introduction*. Londres / Nueva York, Routledge.

Mergier, A. y Serexhe, B. (1995): *The new space of communication, the interface with culture and artistic activities*. Estrasburgo, Consejo de Europa.